NINTENDO DS

eSMART 2.0

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

MAA-NTR-TREJ-JPN

"ニンテンドーDSi"対応ソフト「eSMART 2.0」の世界へようこそ。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- □ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- □ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- □ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- □ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- □ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

□ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。

□ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。

□ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。

□ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。

※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。

□ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。

□ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

□ DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

□ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。

□ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。

□ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。

□ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。

□ 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。

□ 分解や改造をしないでください。

□ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。

□ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

「人材の宝庫」

マクドナルドでは約16万人の社員・クルーが、全国の店舗で働いています。アルバイトを通じて初めて社会経験をする若者や、子育てを終えて再び働き始める方、海外から来られた多くの国の方などが活躍するマクドナルドは、まさに人材の宝庫です。

「日本一、人を成長させる企業になる」

マクドナルドでは、クルーから店長、本社スタッフに至るまで、一貫したトレーニングを進めています。このトレーニングのひとつに、Crew Development Program（CDP）があります。CDPには、店舗オペレーションの基本から、お客様に対するホスピタリティトレーニングまで、幅広い内容が含まれています。

「eSMART 2.0 登場!」

CDPのトレーニング効果をさらにあげるために開発されたのが、「eSMART 2.0」です。
「eSMART 2.0」は3つのコンテンツで構成されています。

■「Movie」でオペレーションプロシージャーを確認
■「Self Study」でオペレーションプロシージャーを習得
■「Self Check」で知識を確認

従来のSOCではイメージしづらかったオペレーションを、DSによるバーチャル体験やオペレーションの映像により、リアルにイメージすることができます。

この「eSMART 2.0」を活用して、新しい一歩を踏み出してください。
あなたの成長、それが私たちの願いです。

もくじ

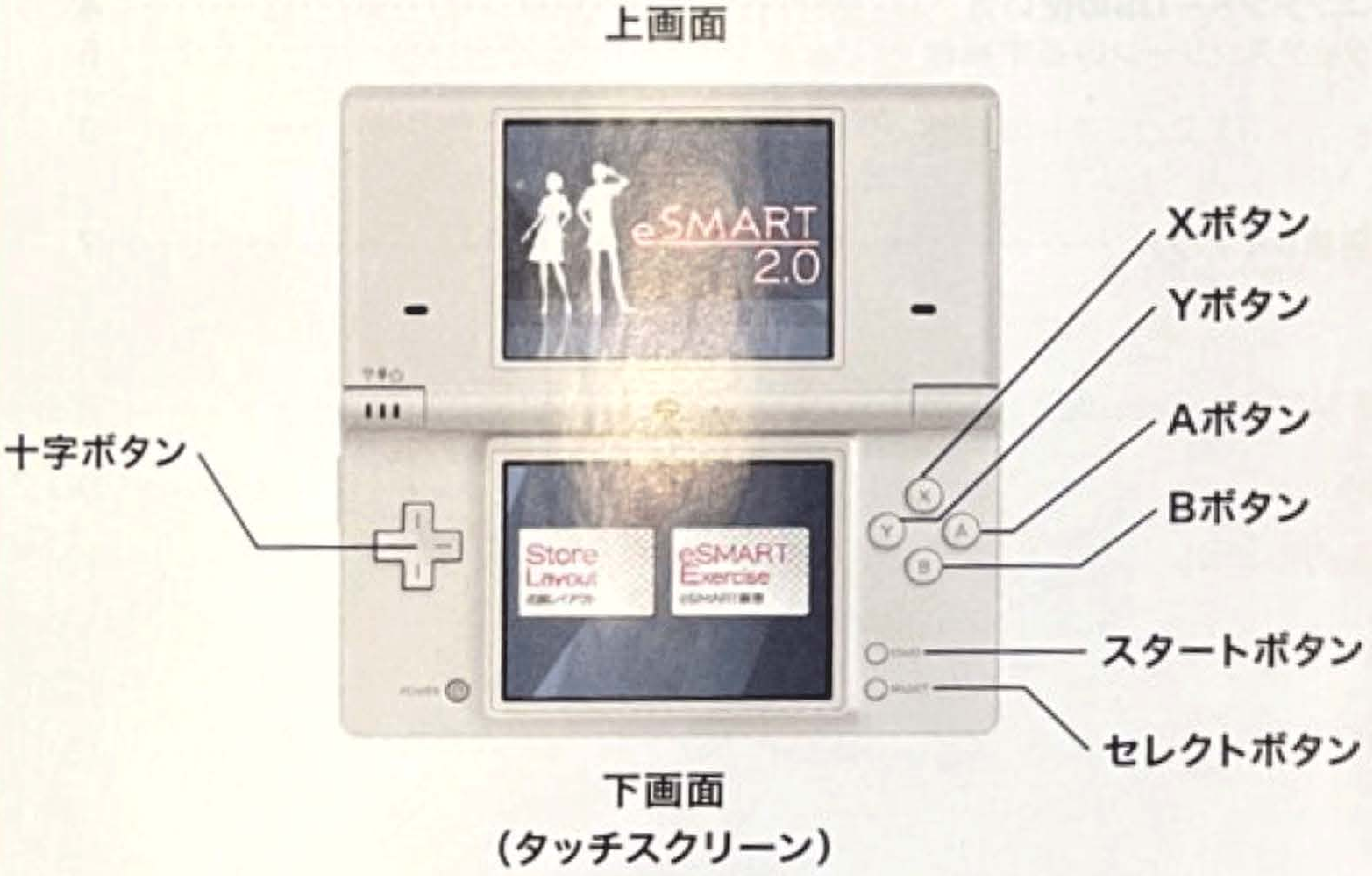
ニンテンドーDSの使い方 …… 4
タッチスクリーンの基本操作 …… 5

eSMART 2.0ソフトの起動 …… 6

店舗レイアウト …… 7

eSMART Exercise　画面説明と操作方法 …… 8
Movie　画面説明と操作方法 …… 9
Self Study　画面説明と操作方法 …… 10
タッチペンと操作説明 …… 11
サポートシステム …… 12
Self Check　画面説明と操作方法 …… 13

ニンテンドーDSの使い方



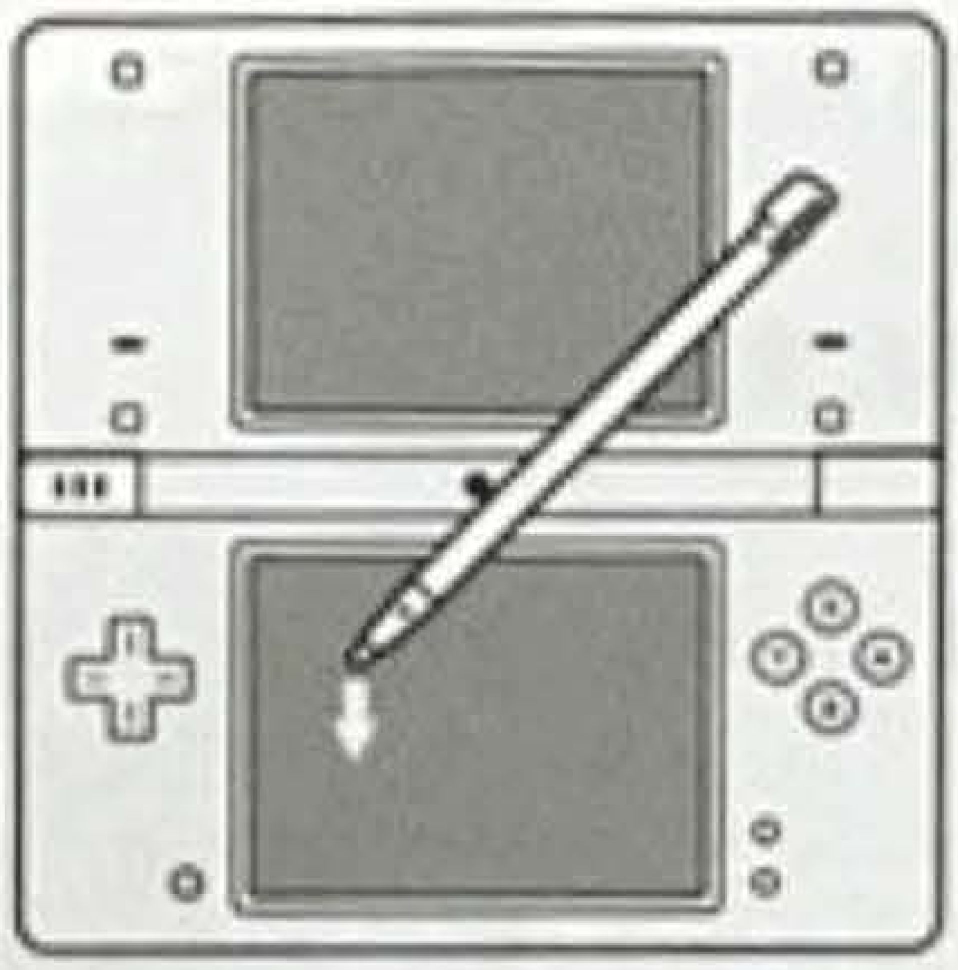
※ニンテンドーDS本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

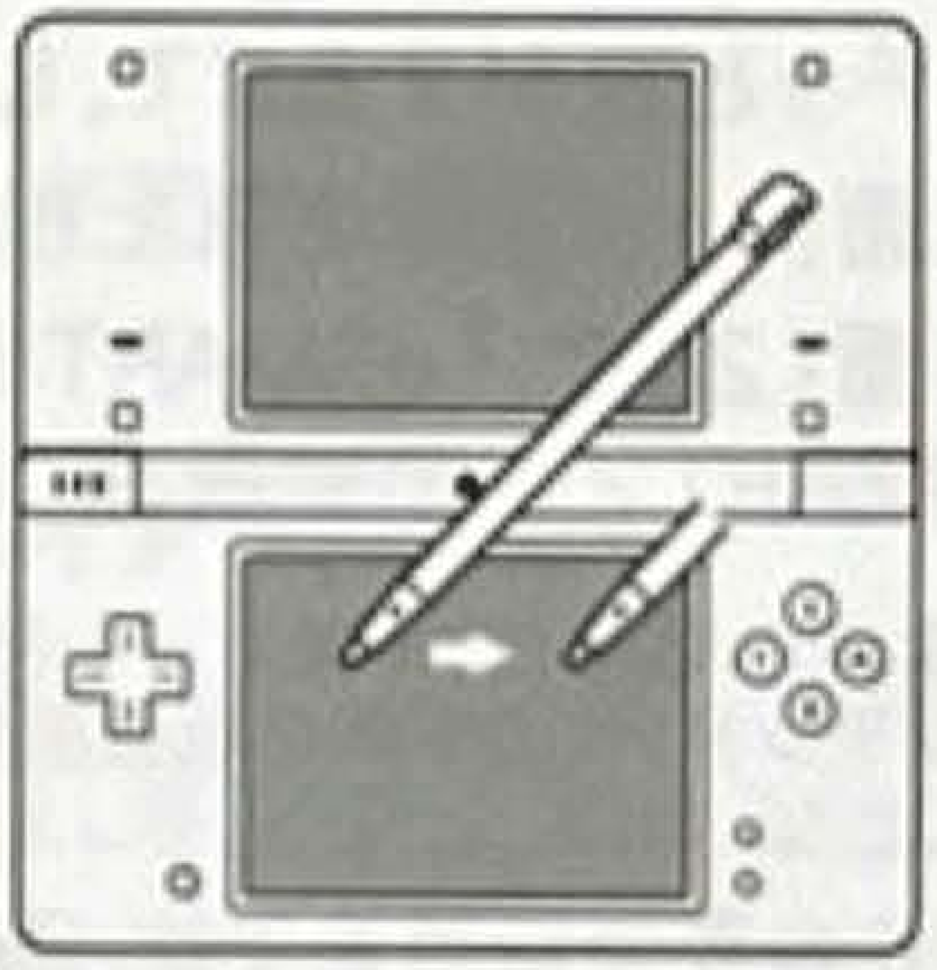
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

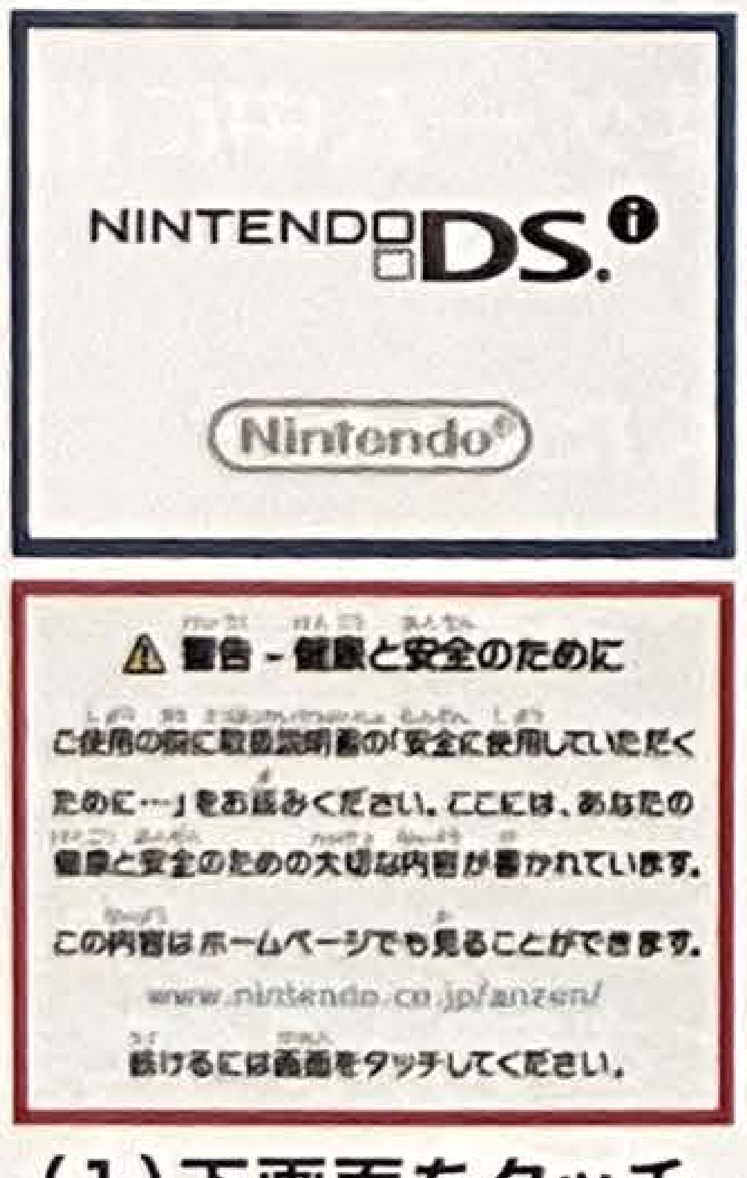
- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

eSMART 2.0の起動

まずは、eSMART 2.0ソフトを起動します。本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差込口に『eSMART 2.0』のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。本体の電源をONにし画面（1）が表示されたら、下画面をタッチしてください。
画面（2）で『eSMART 2.0』を選択すると、ソフトが起動し、eSMART 2.0 起動画面（3）が表示されます。

※本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。詳しくはニンテンドーDS本体の取扱説明書をご覧ください。

この取扱説明書では、画面写真のワクの色が■の場合は上画面、■の場合は下画面（タッチスクリーン）を表しています。



（1）下画面をタッチ

（2）『eSMART 2.0』を選択

（3）『eSMART 2.0』起動画面

Store Layout

プレップテーブルの進行方向、ポテトバギングステーションの向き、フローズンフライディスペンサーの有無の3項目について設定が可能です。

❶ 店舗レイアウト画面

❷ 店舗レイアウト項目
プレップテーブルの進行方向、ポテトバギングステーションの向き、フローズンフライディスペンサーの有無をタッチペンで選択、設定します。

❸ 保存ボタン
設定の変更を保存できます。

eSMART Exercise

eSMART Exercise では、Movie 、Self Study、Self Checkの練習をすることができます。

画面説明と操作方法

タイトルメニュー画面からeSMART Exerciseを選択し、メニュー画面に進みます。

[Movie]

[Self Study]

[Self Check]

① eSMART Exercise メニュー画面
eSMART Exerciseメニューの説明や、各モードの説明が表示されます。

② eSMART Exercise 項目
各項目をタッチすると、それぞれ Movie 、Self Study 、Self Check のトレーニング項目を選択する画面に切り替わります。

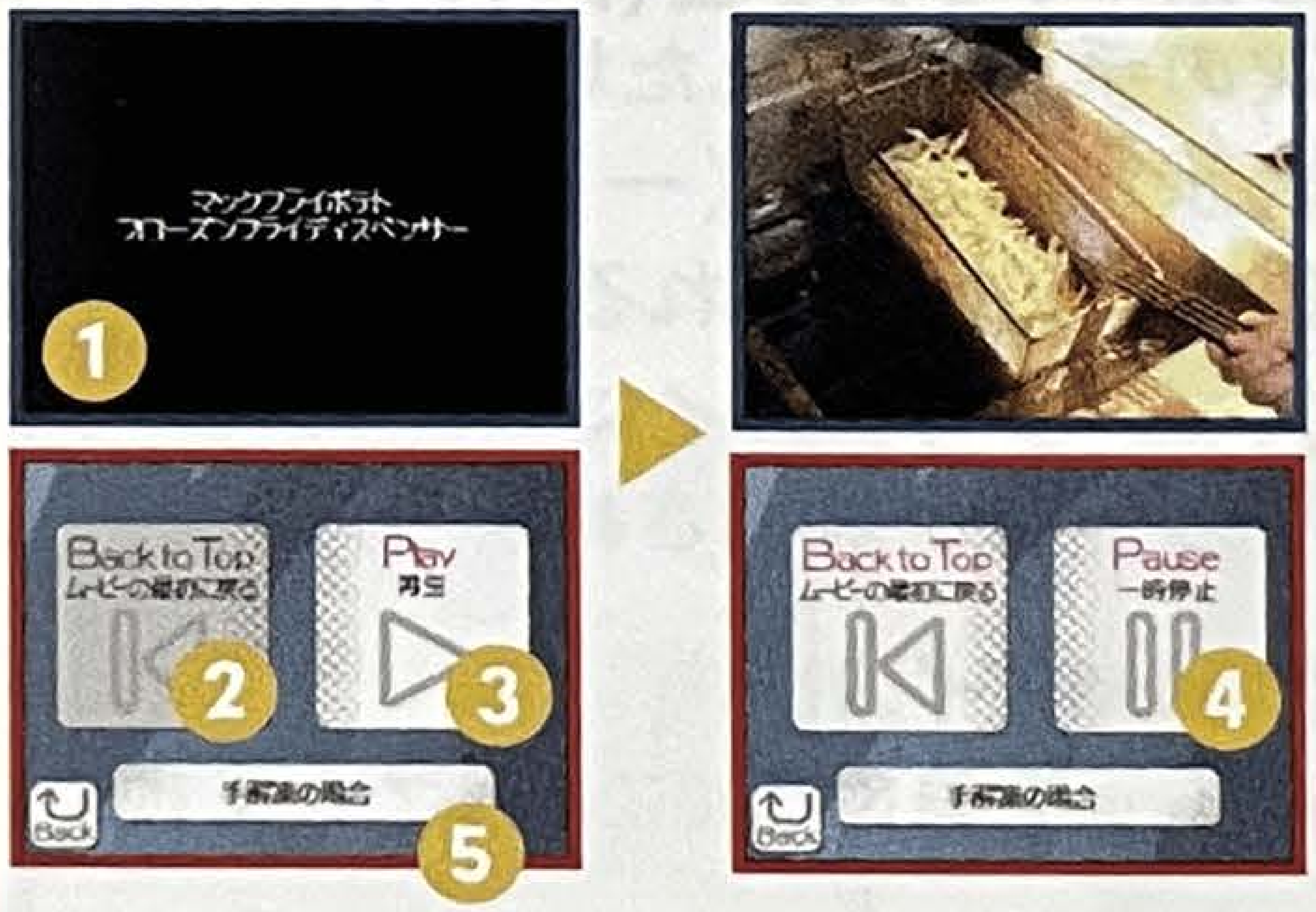
③ トレーニング項目選択画面
お好きなメニューをお選びください。

Movie

ムービーを確認しながらオペレーション プロシージャーを学ぶことができます。

画面説明と操作方法

［ムービー画面］



1. **ムービー画面**
2. **ムービーの最初に戻るボタン**
3. **ムービーボタン** タッチすると、オペレーション映像に切り替わります。
4. **一時停止ボタン**
5. **動画切り替えボタン**
   別のパターン動画が存在する場合のみ表示されます。押すと別パターンのオペレーション映像に切り替わります。
   （下記：パターン動画種類一覧）

・マックフライポテト	：手解凍/フローズンフライディスペンサー
・エッグ	：6リングの場合/12リングの場合
・フロントカウンター	：オーダーテイカーキャッシャーの場合
	：フロントカウンターランナーの場合
・ドライブスルー	：シングルブースの場合
	：ダブルブースの場合

Self Study

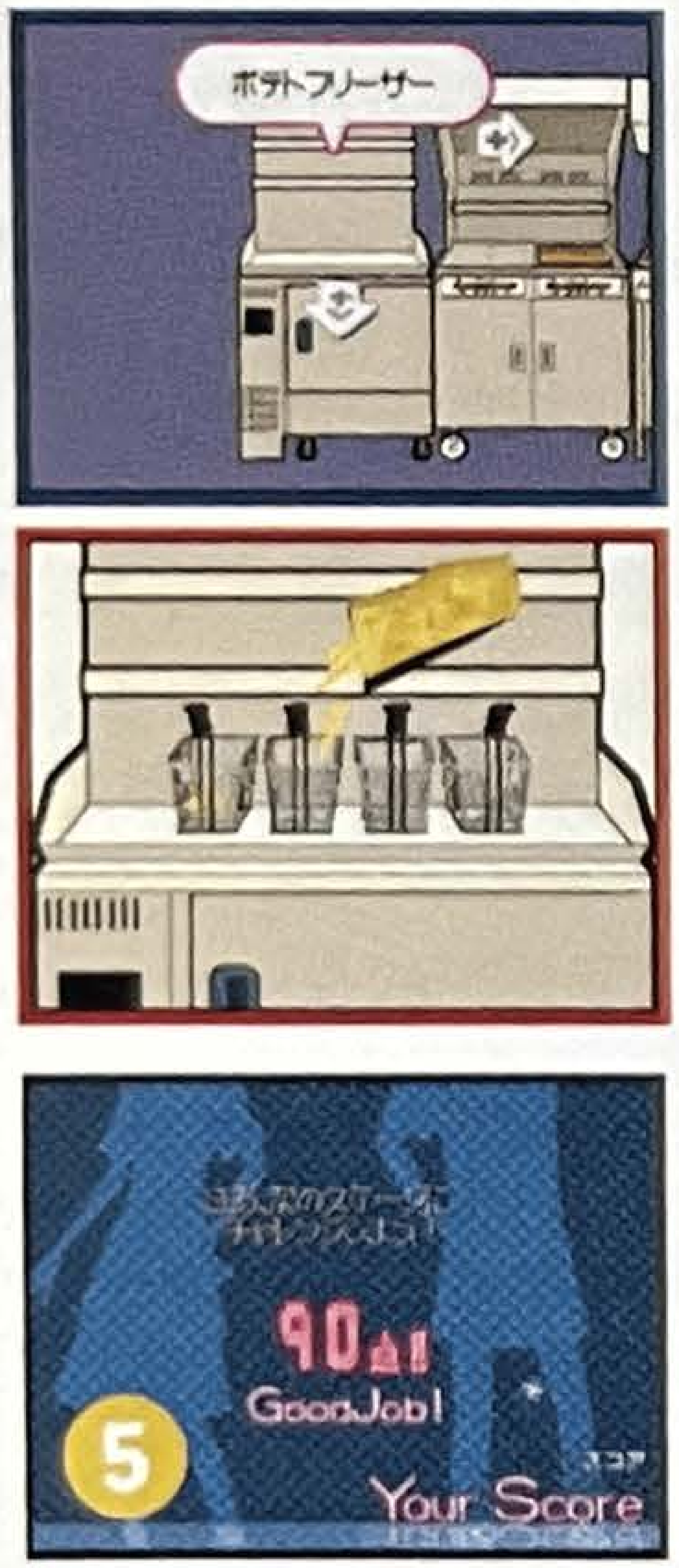
Self Studyは、タッチペンのインタラクティブ性を活かしたオペレーションのバーチャル体験です。

※Self Study操作中にMovieを表示するには、十字ボタン下を押してください。

画面説明と操作方法

［オペレーション開始画面］

［オペレーション画面］



1. **トレーナーのコメント**
次の手順に対する解説を表示します。

2. **サポートシステム（P.12）**
次の手順を忘れた場合にヒントが表示されます。（一定時間経過後自動的に表示される）

3. **ステーションガイド**
次の手順が表示されます。

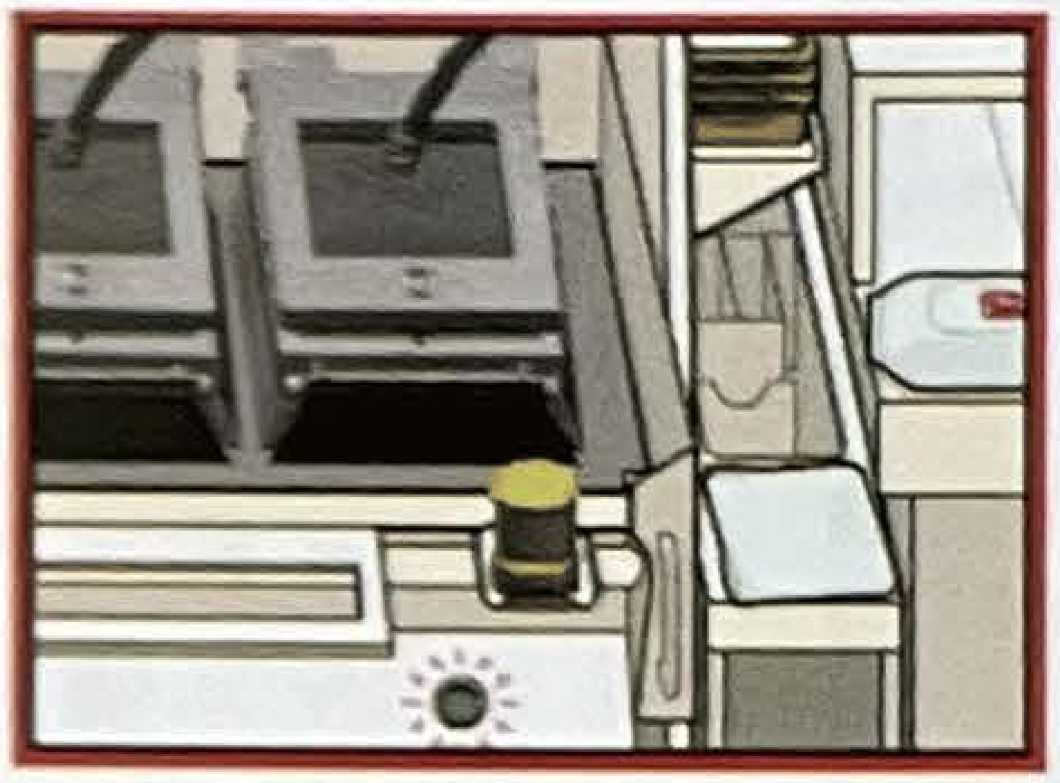
4. **Movieアイコン**
Movieを見に行くことができます。

5. **90点以上で合格**

タッチペン操作説明

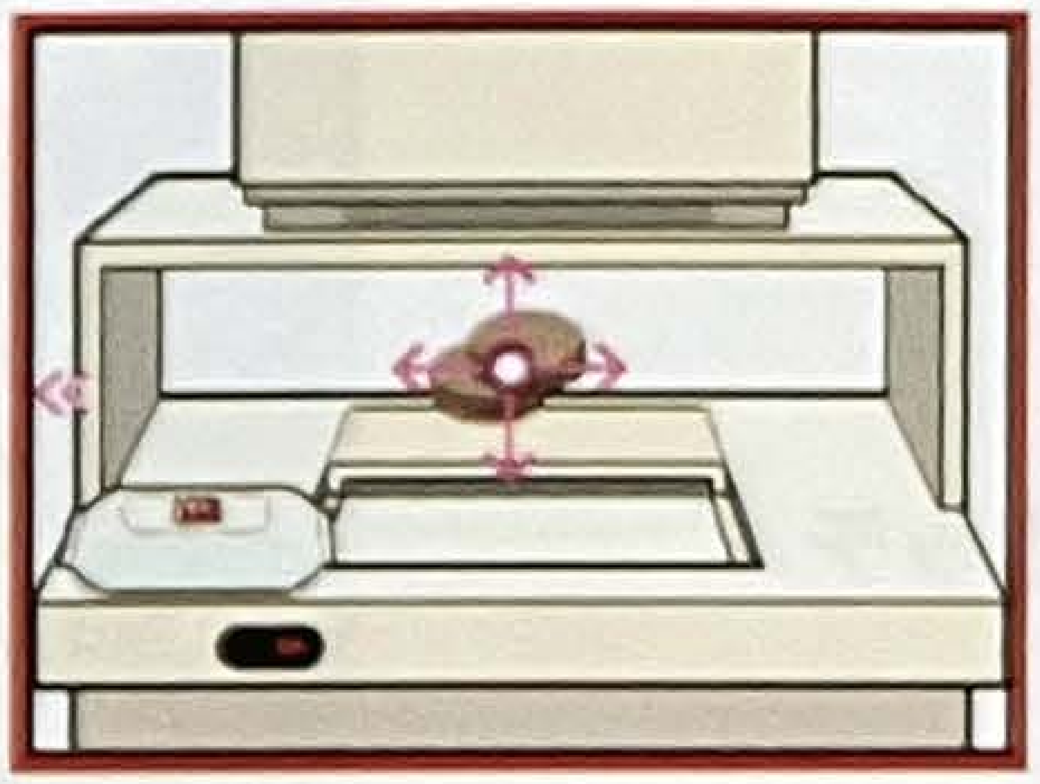
オペレーションはタッチペンの操作で行います。以降、タッチペンの操作を紹介します。

[タッチ]



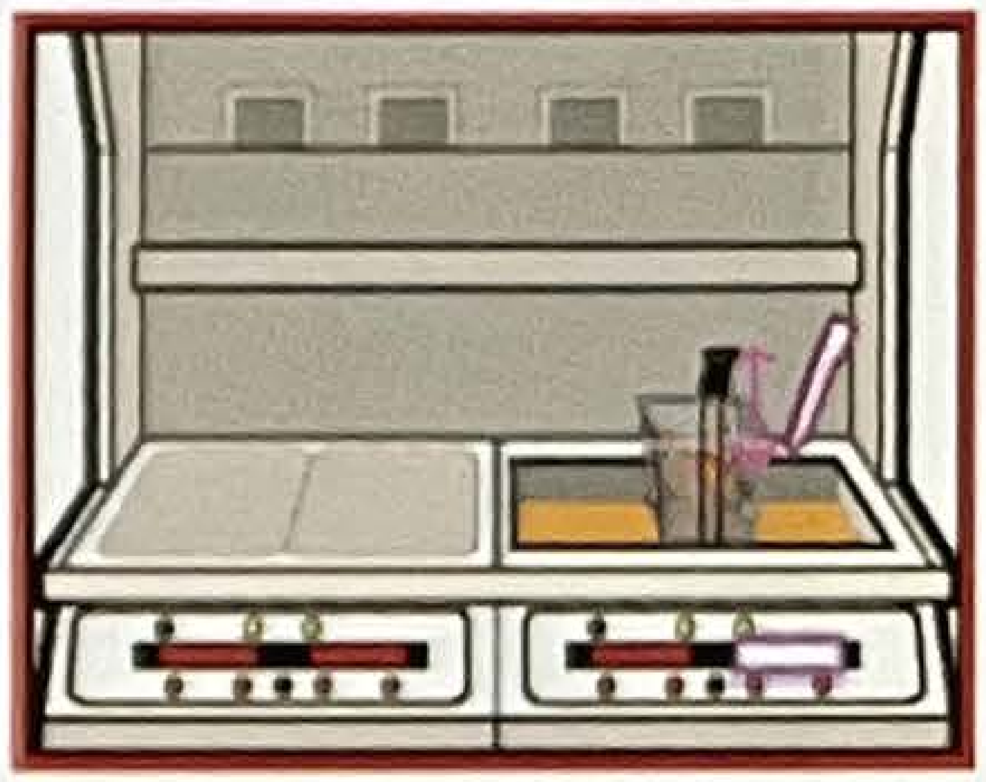
押して、離す

[スライド]



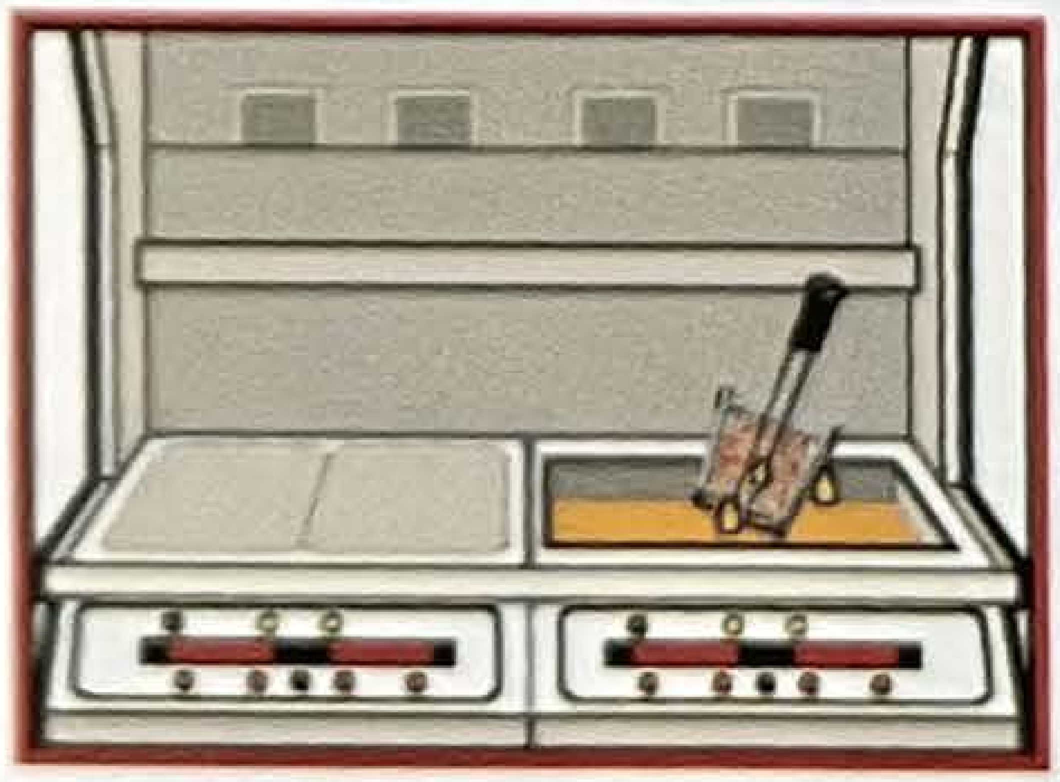
押したまま移動させる

[スクラッチ]



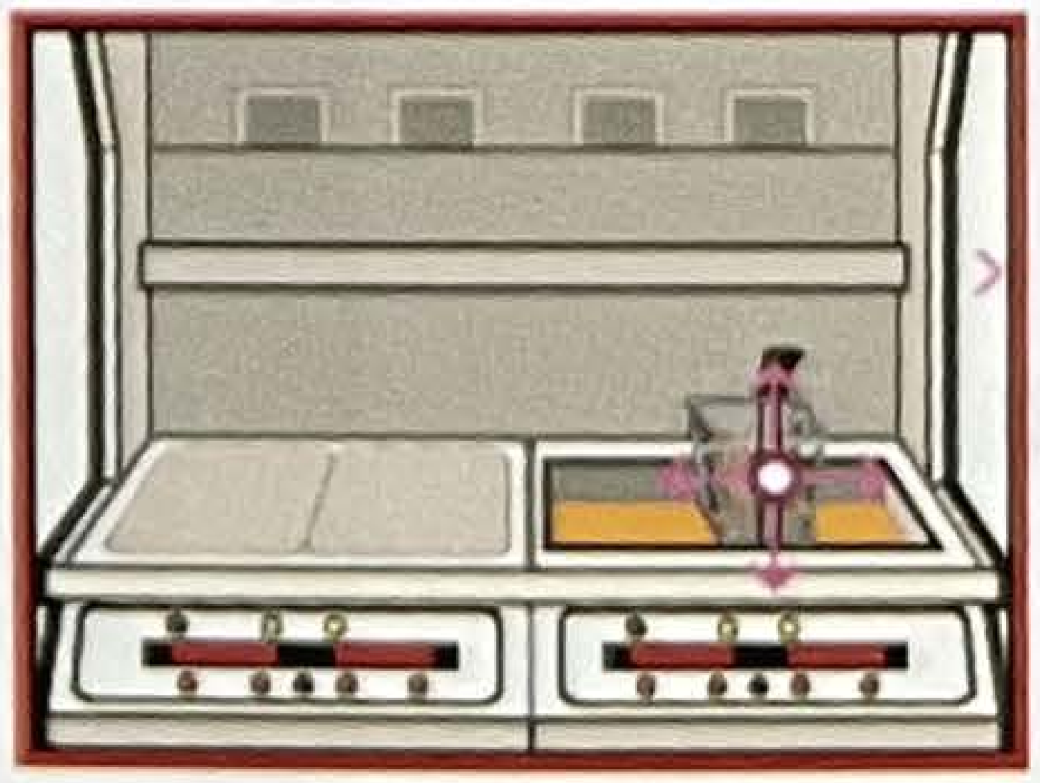
タッチペンを画面の上で
左右や、上下にこする

[押し続ける]



タッチペンで画面を押した
ままいしばらく待つ

[画面移動]



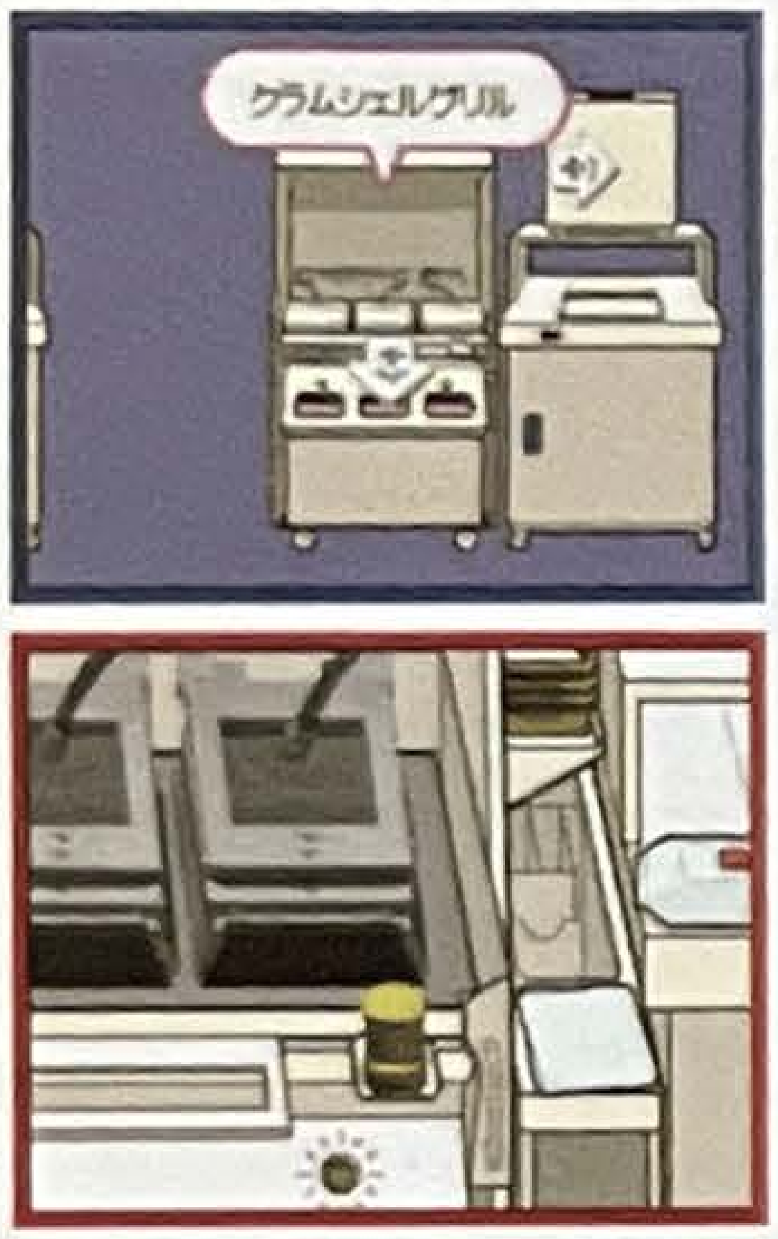
十字ボタンの左右を押す

[アイコン選択]

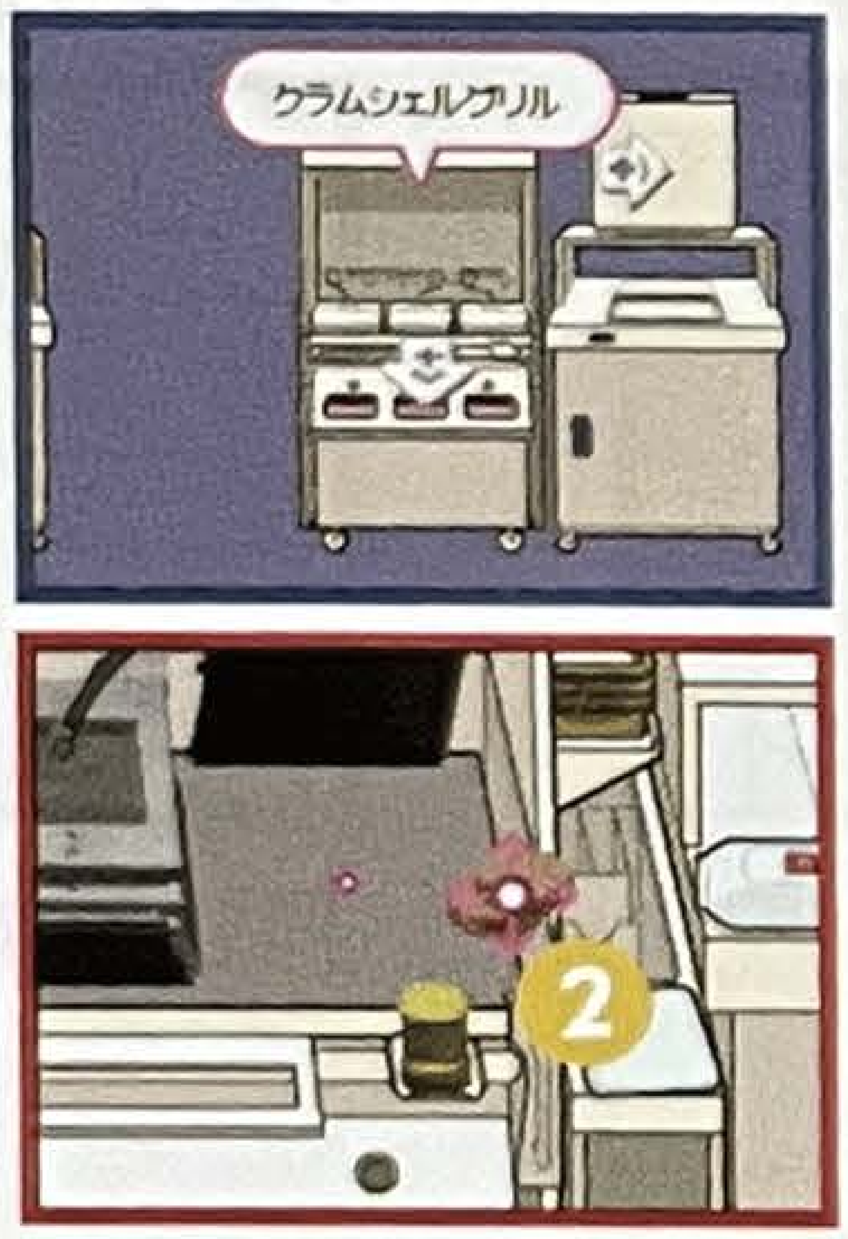
表示されたアイコン部分を
タッチする

サポートシステム

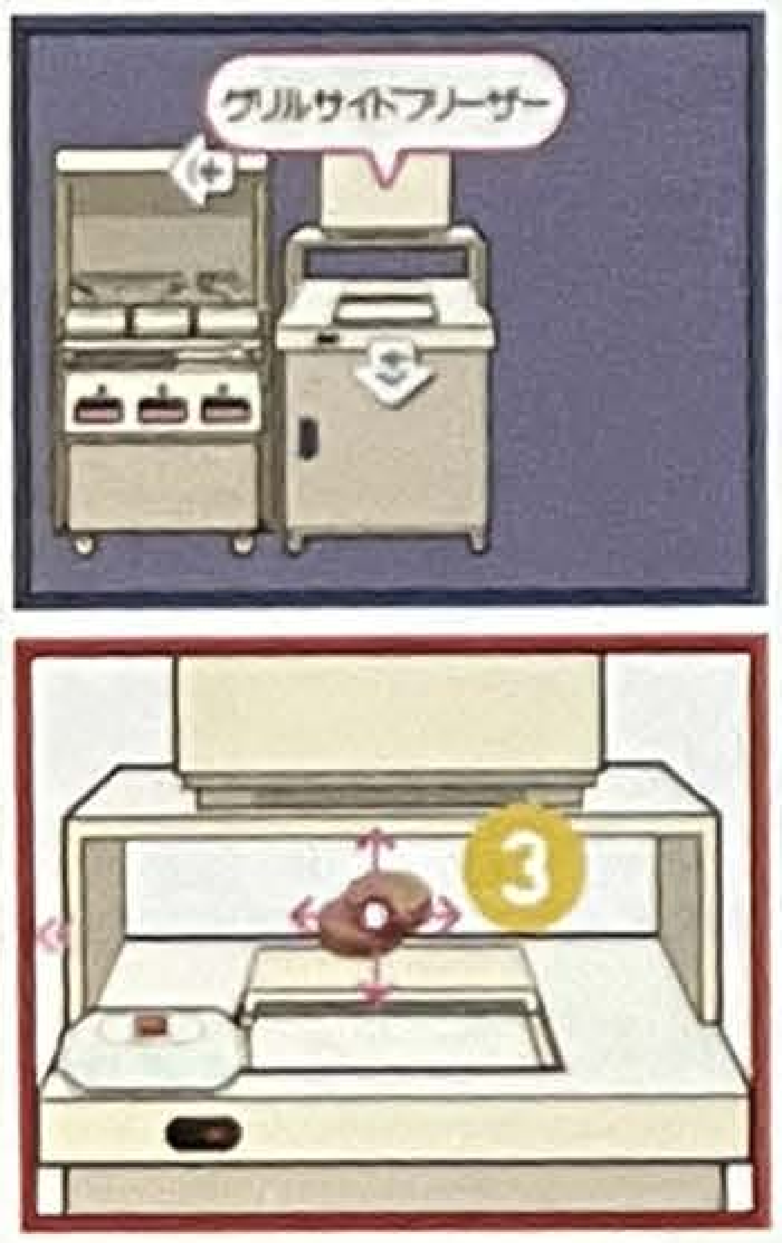
サポートシステムとは、間違った操作をするか、次の操作に移るまでに一定時間が経過すると自動的にヒントを表示するシステムです。以降、サポートシステムで表示されるマークを紹介します。



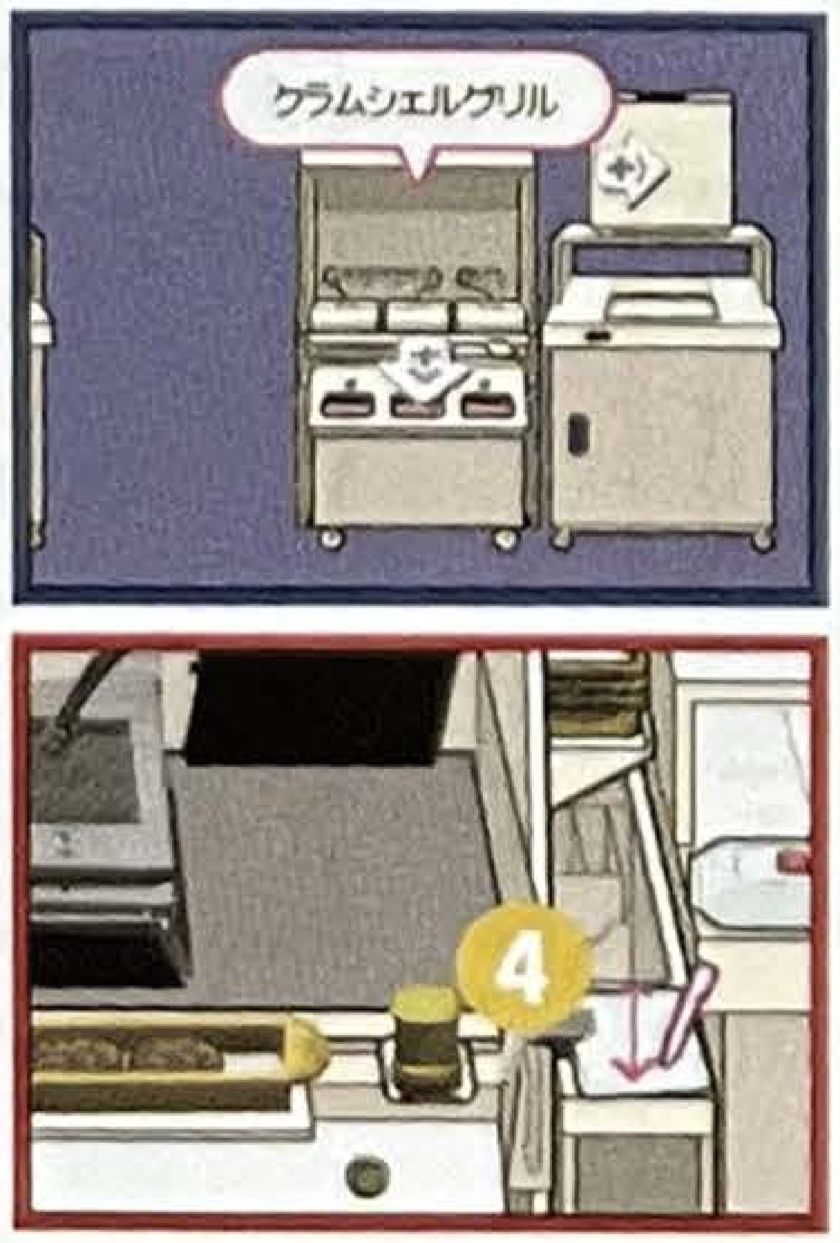
1 タッチ



2 スライド



3 画面移動



4 スクラッチ

Self Check

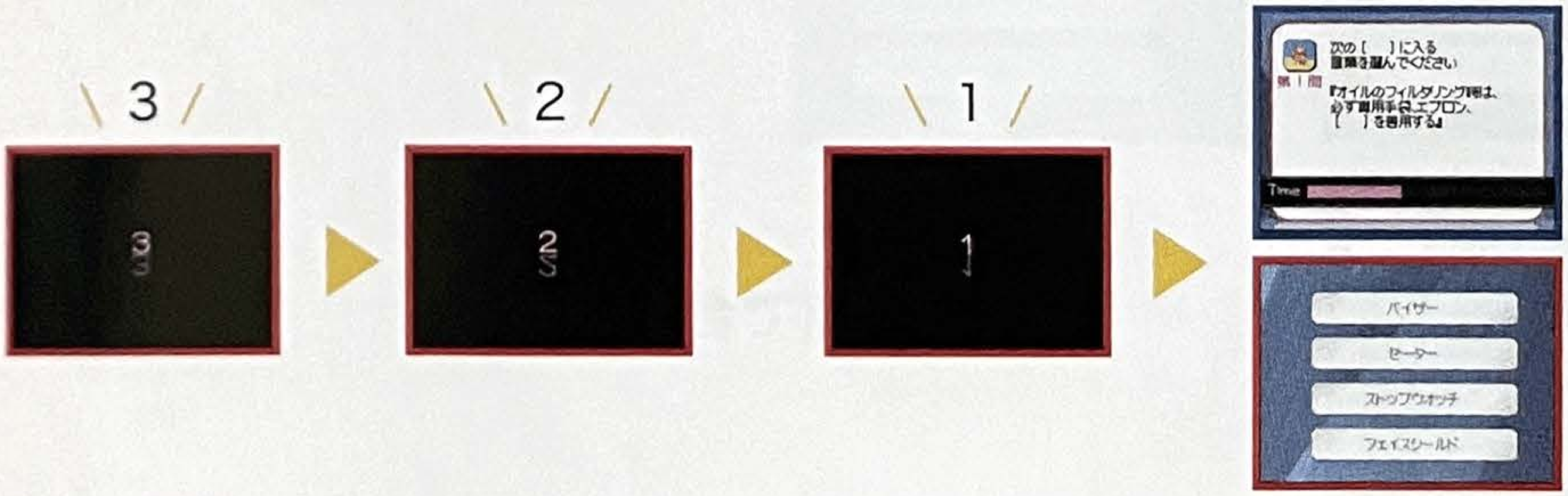
Self Checkでは、オペレーションをする上で大切なポイントを、10問のテストで確認します。制限時間内に4つの選択肢から正解を1つ選びます。

画面説明と操作方法

開始ボタンをタッチするとカウントダウンとともに、テストが開始されます。

1 トレーニング項目
選択したセルフチェック項目が表示されます。

2 START！ ボタン
タッチすると同時にカウントダウンが始まります。



START！

問題と同時に表示される選択肢をタッチし、問題に答えます。各トレーニング項目ともに、10問ずつ出題されます。Self Check は全問正解すると合格です。

1 問題
トレーニング項目ごとに10問用意されています。

2 時間ゲージ（30秒）
30秒経過すると、不正解になります。

3 選択肢
選択肢が4つ表示されます。正解は1つです。

4 5 回答結果
正解か不正解か、タッチした選択肢の横に表示されます。

［正解の場合］4

［不正解の場合］5

6 100点で合格

eSMART 2.0の操作に関するお問い合わせ

Q オペレーションリソースセンター

ソフト・ハードに関する技術的なお問い合わせ
ソフトバンクテレコムカスタマーサポートセンター
0120-941-1251(24時間 365日)

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに
ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

THIS PRODUCT IS NOT FOR SALE AND ONLY USE IN JAPAN. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は非売品であり、日本国内での使用に限られています。また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

□ このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。

□ むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

□ セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

本製品には、一部の文字を除きシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークは、シャープ株式会社の商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。　Trademarks registered in Japan.　意匠登録 第1259804号、第1260043号